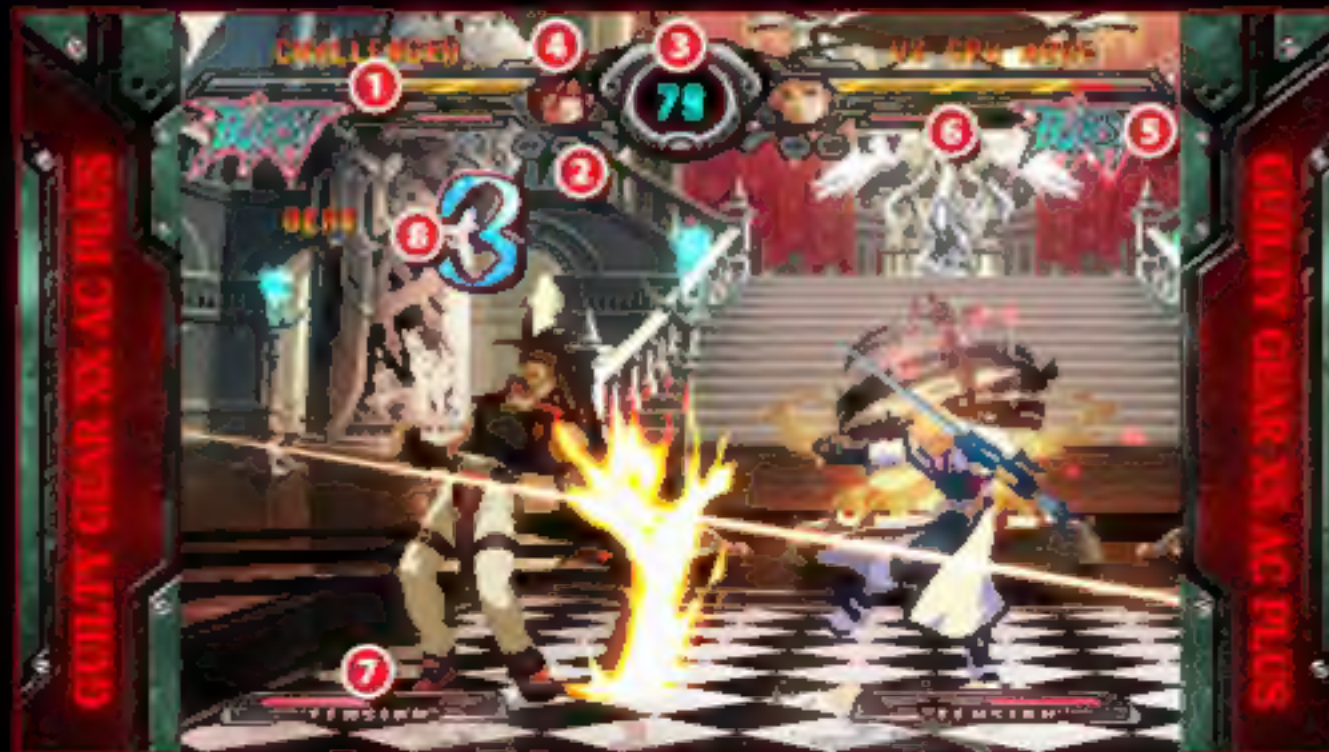


# Spielbildschirm

So wird gespielt



## 1 Lebensbalken

Zeigt die verbleibenden Leben des Charakters. Der Charakter der zuerst 0 erreicht hat verloren.

## 2 Siegesabzeichen

Dieses Zeichen zeigt die Anzahl deiner gewonnen Runden an.

## 3 Zeitanzeige

Zeigt die verbleibende Zeit in der Runde an.

Ist die Zeit abgelaufen, gewinnt der Spieler mit den meisten Leben.

## 4 Spielerinformation

Zeigt Informationen, Punkte etc. über deinen Spieler.

## 5 Explosionsbalken

Psych-Explosion verbraucht die Energie von diesem Balken. Mit der Zeit oder bei gegnerischen Attacken wird sie aber wiederhergestellt. Ein X erscheint auf dem Balken, falls sie nicht verfügbar ist.

## 6 Blockbalance-Balken

Blockst du Attacken deines Gegners steigt der Balken, trifft dich der Gegner sinkt der Balken. Hat der Balken ein bestimmtes Level erreicht, werden alle weiteren Attacken als Counterattacken behandelt.

## 7 Spannungsbalken

Dieser Balken wird für Special Moves und Roman Cancel gebraucht. Je häufiger du attackierst und Sprintest, desto mehr steigt der Balken. Für Robo-Ky wird er "Hitzebalken" genannt.

## 8 Trefferanzahl

Zeigt wie oft deine Attacken den Gegner getroffen haben.

# Spielregeln

So wird gespielt

## Match-Format

**Derjenige Spieler, der als erster den Lebensbalken des Gegners auf 0 reduziert, gewinnt die Runde.  
Gewinnt ein Spieler als erster alle 3 Runden hat er das Match gewonnen.**

## Zeitlimit

**Eine Runde hat 99 Sekunden.**

**Wurde das Zeitlimit überschritten endet die Runde und der Spieler mit den meisten Leben gewinnt.**

## Unentschieden

**Bei einem Doppelknockout oder wenn beide Spieler bei abgelaufener Zeit die gleichen Leben haben, wird die Runde als unentschieden gewertet.**

**Konnte das Match nicht in 3 Runden entschieden werden, gibt es eine 4. Runde (Finale Runde).**

**Konnte das Match auch nach der 4.**

**Runde nicht entschieden werden, endet das Spiel für beide Spieler.**

## Fortsetzen

**Auch wenn das Spiel im Arcade-Modus endet kannst du das Spiel fortsetzen, indem du den START-Taste drückst, während der Bildschirm Fortsetzen angezeigt wird.**



# Steuerung

Steuerung



## Steuerkreuz-Steuerung

**Steuerkreuz / linker Stick** Bewegt den Charakter

- X Schlag
- Y Hieb
- A Tritt
- B Starker Hieb
- RB Staub
- RT Provozieren/Respektieren

**START** Pause-Menü

**BACK** Reset (Nur im Trainingsmodus)

**Vorwärts** →

**Ducken** ↙ ↓ ↘

**Vertikaler Sprung** ↑

**Rückwärtssprung** ↖

**Rückwärtsschritt** ← ←

**Doppelsprung** (aus der Luft) ↖ ↑ ↗

**Wurf** ← oder → + Starker Hieb

**Rückwärts (obere, mittlere Deckung)** ←

**Ducken (untere Deckung)** ↙

**Vorwärtssprung** ↗

**Vorstoß** → →

**Luftdeckung** (aus der Luft) ←

## Arcade

So wird gespielt



Im Arcade-Modus kämpfst du gegen mehrere computergesteuerte Charaktere hintereinander. Besiege eine bestimmte Anzahl Gegner und kämpfe dich bis zum Ende durch.



## M.O.M

So wird gespielt



In M.O.M erhältst du für erworbene Punkte Medaillen.

Attackierst du deinen Gegner mit Combos, steigt der Medaillenbalken in der unteren Mitte und dein Medaillenlevel erhöht sich.

Je größer dein Medaillenlevel ist, desto mehr Punkte erhältst du.

Dein Charakter erhält bei bestimmten Timing Gegenstände, die deine Leben wiederherstellen.

## NETZWERK

So wird gespielt

Dieser Modus erlaubt dir Kämpfe im Netzwerk über Xbox LIVE.

### RANKING-MATCH

Kämpfe sind nach folgenden Regeln festgelegt: 1 vs 1, 99 Sekunden, derjenige, der als erster 2 Runden gewinnt, hat gewonnen.

\* Kliff, Justice, GG-Modus, GGX-Modus und EX-Modus können nicht verwendet werden.

Kampfergebnisse gehen ins Ranking ein.

### SPIELER-MATCH

Lege deine Regeln für deine Kämpfe selbst fest.

Kampfergebnisse gehen nicht ins Ranking ein.

Du kannst einen privaten Steckplatz festlegen um Freunde einzuladen und gegen sie zu kämpfen.

## VS CPU

So wird gespielt

In diesem Modus kannst du gegen computergesteuerte Charaktere kämpfen.

Nach jedem Match erscheint der Bildschirm Charakterausswahl.



## TEAM VS CPU

So wird gespielt



In diesem Modus kämpfst du als Team gegen computergesteuerte Charaktere (3 vs 3).

Jedes Team wählt 3 Charaktere.

Das ist ein Knockout-Kampf. Je nachdem, wen du als erstes ausgewählt hast, wird die Reihenfolge der Kämpfe entschieden.

Wenn du alle Gegner besiegst, hast du gewonnen.

## VS 2P

So wird gespielt

In diesem Modus können zwei Spieler gegeneinander kämpfen.  
Dazu müssen zwei Controller angeschlossen sein.  
Endet ein Kampf, kehrst du in den Bildschirm Charakterauswahl zurück.

## TEAM VS 2P

So wird gespielt

In diesem Modus spielen zwei Spieler 3 vs 3.  
Um diesen Modus zu spielen müssen mindestens 2 Controller angeschlossen sein.  
Wähle nacheinander 3 Charaktere aus dem Bildschirm Charakterauswahl.



## Wie man BGM für die Runde auswählt

So wird gespielt

In bestimmten Modi kannst du im Bildschirm Charakterausswahl die Hintergrundmusik für die Runde wählen.

Nachdem du einen Charakter ausgewählt hast, bewege das Steuerkreuz nach **←→**, um eine Runde zu wählen.

Wählst du eine Runde, bewege das Steuerkreuz nach **↑↓** und du kannst eine zufällige Runde oder die Runde des Charakters wählen.

Mit den **LB** und **RB** kannst du die Hintergrundmusik (BGM) ändern.

Drückst du beide Knöpfe gleichzeitig setzt du die BGM auf den ursprünglichen Zustand zurück.

## Ton

So wird gespielt

Erlaubt dir die BGM und SFX des Spiels anzupassen und anzuhören.

# Training

So wird gespielt

In diesem Modus kannst du Basisbefehle und Combo-Attacken üben. Wähle deinen Charakter und einen Sparringspartner. Willst du verschiedene Einstellungen im Spiel anpassen, drückst du den START-Taste, um das Trainingsmenü zu öffnen.



## Trainings-Menü

Bewege den Cursor auf "Zum Spiel zurückkehren" und drücke das Steuerkreuz nach  $\leftarrow \rightarrow$ , um zwischen Spieler und Gegner zu wechseln.

\* Unabhängig wo der Cursor sich befindet, kannst du mit den **LB** und **RB** zwischen Spieler und Gegner wechseln.

### ● Zum Spiel zurückkehren

Bringt dich in den Spielbildschirm zurück.

### ● Befehlsliste

Zeigt Befehle für die Moves von deinem Charakter an.

### ● Anzeige

Zeigt Informationen über das Steuerkreuz, Knopfbefehle, Schaden und Anzahl der verwendeten Combos an.

### ● Modus

Erlaubt dir die Steuerung von Charakteren einzustellen. Du kannst Controller, CPU und Sparringspartner wählen.

### ● CPU-Level

Wählst du im "Modus" VS CPU kannst du die Stärke von deinem CPU-Spieler festlegen.

### ● Spannung

Erlaubt dir das Level vom Spannungsbalken festzulegen.



# Training

## Trainings-Menü

### ●Explosion

Erlaubt dir das Level vom Explosionsbalken festzulegen.

### ●Blockbalance

Erlaubt dir die Ausgangsposition vom Blockbalance-Balken anzupassen.

### ●Leben Wiederherstellen

Erlaubt dir für Spieler und CPU die Fähigkeit einzustellen im Spiel Leben wiederherzustellen.

### ●Lebensbalken

Erlaubt dir die Leben deines Charakters festzulegen.

### ●SP-Menü

Erlaubt dir Special Moves und den Zustand für jeden Charakter individuell festzulegen.

### ●Status

Erlaubt dir den Status von deinem Sparringspartner anzupassen.

### ●Erholen

Erlaubt dir die Geschwindigkeit und die Art wie dein Sparringspartner blockt festzulegen.

### ●Erholungs-Rahmen

Legt die Geschwindigkeit fest, mit welcher sich dein Sparringspartner von einem Down erholt.

### ●Blocken

Legt für deinen Sparringspartner das Blocken fest.

### ●Block Reaktion

Legt die Art fest, wie dein Sparringspartner blockt.

### ●Slip-Erholung

Stellt die Geschwindigkeit ein mit welcher sich der Sparringspartner von einem Slip erholt.

### ●Counter

Stellt Counterattacken ein.

### ●Controller-Einstellungen

Erlaubt dir die Tastenbelegung einzustellen.

### ●Extra-Menü

Erlaubt dir präzise Kampfeinstellungen.

\*Verfügbar wenn bestimmte Bedingungen erfüllt wurden.

### ●Standard

Setzt alle Einstellungen im Trainingsmenü auf den ursprünglichen Zustand zurück.

### ●Charakterauswahl

Bringt dich in den Bildschirm Charakterauswahl zurück.

### ●Spiel beenden

Beendet den Trainingsmodus.

## Survival

Es wird gespielt

Im Survivalmodus kämpfst du gegen einen CPU-Gegner nach dem anderen.  
Nach jeder bestandenen Runde werden deine Leben etwas aufgefrischt. Verliere und das Spiel ist zu Ende!



Hol dir Level 1000!

In diesem Modus steigen deine Erfahrungspunkte wenn du deinem Gegner Schaden zufügst, und bei einer bestimmten Punktezahl steigt dein Level.

Hast du ein bestimmtes Level erreicht, erscheint ein Endgegner und du kannst deine Fähigkeiten verbessern.

(Nur im Survivalmodus ist die verstärkte Fähigkeit verfügbar)

\*Drücke im Menübildschirm den OK-Knopf während du den **LB** gedrückt hältst, um die verbesserten Upgrades zu deaktivieren und um "Klassischer Survivalmodus" zu spielen.



# Mission

So wird gespielt

Im Missionsmodus kannst du verschiedene Missionen bestehen. Bewege das Steuerkreuz nach  $\leftarrow \rightarrow$  um die Nummer der Mission zu wählen. Bestehest du eine Mission, erhältst du als Belohnung CGs.



## ●Zeit

Zeitlimit. Wähle KEIN Limit, oder 1 bis 99 Sekunden.

## ●Bestanden

Bedingungen um zu bestehen.

## ●Gegner

Charaktere gegen die du spielst.

## ●Leben

Zeigt dir die anfänglichen Lebenswerte und Zustand. Wähle aus Vergiftet (Leben schwinden mit der Zeit), Heilung (Leben steigen mit der Zeit), Wiederherstellen (Leben erholen sich schnell).

## ●Blockbalance

Ursprünglicher Wert vom Blockbalance-Balken.

## ●Spannung

Zeigt den ursprünglichen Wert und den Zustand vom Spannungsbalken.

## ●Psych-Explosion

Zeigt ob Psych-Explosion verwendet werden kann.

## ●Gesperrt

Zeigt Bewegungseinschränkungen von deinem Charakter.

## ●Combo-Schaden

Schaden, der auf die Anzahl der Treffer beschränkt ist.

## ●Sieg mit einem Schlag

Zeigt, ob du einen Gegner mit einem Schlag besiegen kannst.

## ●Schaden

Zeigt welcher Zustand und welche Attacks deinem Gegner Schaden zufügen können.

## Story

So wird gespielt



Im Story-Modus kannst du die Geschichte für jeden Charakter durchspielen.

Die Geschichte verändert sich mit deinen Entscheidungen.

Je nachdem wie gut du kämpfst und sich deine Kämpfe entwickeln verändert sich der Abspann.

Du kannst CGs, die du beim Durchspielen erhalten hast, in der Galerie ansehen.



## Galerie

So wird gespielt




In diesem Modus kannst du CGs, das Intro und den Abspann eines jeden Charakters, den du bei Bestehen der verschiedenen Modi erhalten hast, ansehen.

Bewege das Steuerkreuz nach **←→**, um zwischen den Genres zu wechseln.

Nachdem ein CG gezeigt wurde, kannst du mit dem BACK-Taste Menüs AN und AUS schalten, mit dem Steuerkreuz Bilder verschieben, mit dem **RB** Bilder vergrößern, mit dem **LB** Bilder verkleinern und mit den **○**-Taste in das Menü Galerie zurückkehren.

# Hilfe und Optionen

So wird gespielt

Hier kannst du die Spieleinstellungen ändern. Wenn du dich entschieden hast, was du ändern möchtest bewege das Steuerkreuz nach , um die Einstellungen zu ändern.

## Spieleinstellungen

Erlaubt dir die Spieleinstellungen im Spiel zu ändern.

### ● Spiel-Level

Erlaubt dir 6 Schwierigkeitsstufen des CPU für jeden Modus einzustellen. "Anfänger" ist das einfachste und "Maniac" das schwierigste Level.

### ● Zeitlimit

Erlaubt dir aus 4 Schwierigkeitsstufen die Dauer deiner Matchzeit einzustellen.

Möglich im Arcade-Modus, VS 2P-Modus, VS CPU Modus, Team VS 2P Modus und Team VS CPU Modus.

### ● Runden

Erlaubt dir aus 5 Schwierigkeitsstufen die Anzahl der Runden pro Match einzustellen.

Möglich im Arcade-Modus, VS 2P Modus und VS CPU Modus.

### ● Sieges-BGM

Erlaubt dir die Lautstärke der Hintergrundmusik für jedes Rundenende einzustellen: Mute (Still), Fade (geringe Lautstärke), Intact (keine Änderung).

### ● Sol-Stimme

Erlaubt dir die Stimme von Sol zu ändern.

### ● O-Sol-Stimme

Erlaubt dir die Stimme von O-Sol zu ändern.

### ● Sprache

Erlaubt dir die Sprache zu ändern.

Stimmen können nicht geändert werden.

### ● Standard

Setzt die Einstellungen auf Standard zurück.

### ● Beenden

Kehre zu Hilfe und Optionen zurück.



# Hilfe und Optionen

So wird gespielt

## Controller-Einstellungen

### ● Modus

Indem du den Modus änderst kannst du die Tastenbelegung für automatisch verwendbare Controller und Joysticks anzupassen.

### ● Controller

Tastenbelegung für kompatible Controller.

### ● Voreinstellung 1-4

Du kannst bis zu 4 benutzerdefinierte Knöpfe deiner Wahl zuweisen und diese speichern.

### ● Schlag/Tritt/Hieb/Starker Hieb/Staub/Respektieren

Tastenkonfiguration für jeden Controller.

Wähle was du ändern möchtest und drücke dann den Knopf dem du es zuweisen möchtest.

\* Wurden Knöpfe vom Controller geändert, zeigt der Modus benutzerdefiniert an. Wechselst du in diesem Zustand zu Modus, werden die benutzerdefinierten Einstellungen in ihren ursprünglichen Zustand (Controller) zurückgesetzt.

### ● Zurücksetzen (Nur im Trainingsmodus)

Setzt den Charakter in seinen ursprünglichen Status zurück (Bildschirmmitte).

### ● Rec Player/Rec Feinde (Nur im Trainingsmodus)

Erlaubt dir Charaktere zu kontrollieren und ihre Aktionen aufzunehmen. Maximale Aufnahmezeit ist 15 Sekunden.

### ● Daten abspielen (Nur im Trainingsmodus)

Drücke den konfigurierten Knopf um "Playback" auf dem Bildschirm anzuzeigen und die aufgenommenen Bewegungen über "Rec Player/Rec Feinde" noch einmal abzuspielen.

### ● Wechseln (Nur im Trainingsmodus)

Drücke den konfigurierten Knopf um den gegnerischen Charakter zu steuern.

### ● Gegner laufen lassen (Nur im Trainingsmodus)

Der gegnerische Charakter läuft wenn du den konfigurierten Knopf gedrückt hältst.

### ● Gegner springen lassen (Nur im Trainingsmodus)

Der gegnerische Charakter springt wenn du den konfigurierten Knopf gedrückt hältst.

### ● P und K/P und D/P K S/P K S HS

Konfiguration für Steuerung mit mehreren Knöpfen. Wähle was du ändern möchtest, und drücke dann den Knopf dem du es zuweisen möchtest.

### ● Löschen

Bewege den Cursor auf Löschen und drücke diesen Knopf, um alle zugewiesenen Tastenkonfigurationen zu löschen.

\* Wähle den dem Eintrag zugewiesenen Knopf, und halte diesen gedrückt, um ihn zu löschen.

### ● Beenden

Setzt die Einstellungen auf den ursprünglichen Zustand zurück.

\* Voreinstellungen werden nicht auf ursprünglichen Zustand zurückgesetzt auch wenn Standard ausgewählt wurde.

### ● Beenden

Beendet Einstellungen.

# Hilfe und Optionen

So wird gespielt



## Anzeigeneinstellung

Erlaubt dir die Anzeigeneinstellungen zu ändern.

### ● Anti Alias

Erlaubt dir die Anti Alias-Einstellungen zu ändern.

### ● Schrift

Erlaubt dir zwischen Standard-Schrift und der originalen Arcade-Schrift zu wechseln.

### ● Positionsbalken

Ist "Original" eingestellt, sind die Spielerpositionen die gleichen wie im Arcade-Spiel.

### ● Position V

Passt den Bildschirm an eine vertikale Position an.

### ● Position H

Passt den Bildschirm an eine horizontale Position an.

### ● Seiteneingabefeld

Erlaubt dir den Bildschirmrahmen in 4 verschiedene Typen zu ändern.

### ● Standard

Setzt die Einstellungen der Bildschirmanzeige auf den ursprünglichen Zustand zurück.

### ● Beenden

Kehre zu Hilfe und Optionen zurück.



# Hilfe und Optionen

So wird gespielt

## Lokaler Rang

Erlaubt dir Arcade/M.O.M./Survival-Modus Rekorde, Ranking, Diagramme, etc. zu überprüfen. Bewege das Steuerkreuz nach **←→**, um zwischen den Seiten zu wechseln.

\*Drückst du in diesem Modus den **A**-Taste, wird ein Bildschirm angezeigt, in welchem du deine Ranking-Daten löschen kannst.

Zum Löschen bitte die **A**-Taste drücken.

\*Drücke den **B**-Taste, Kehre zu Hilfe und Optionen zurück.

## Gesicherte Spieldaten

Speichert/Lädt deine Rekorde und deinen Fortschritt.

### ●Laden

Lädt gesicherte Spieldaten.

### ●Speichern

Speichert deine Rekorde, Diagramme, Optionen etc.

### ●Automatisches Speichern

Auf EIN eingestellt, wird dein Spiel automatisch nach jedem Modus gespeichert.

### ●GERÄT WECHSELN

Wechselt das Speicherzielgerät.

### ●Standard

Setzt Automatisches Speichern wieder auf den ursprünglichen Status zurück.

## Extra-Menü

Erlaubt dir präzise Kampfeinstellungen.

\*Verfügbar wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt wurden.